

Compte-rendu d'une expérience
Un album à jouer...
Le château de Radégou
(Publié par la revue EPS1)

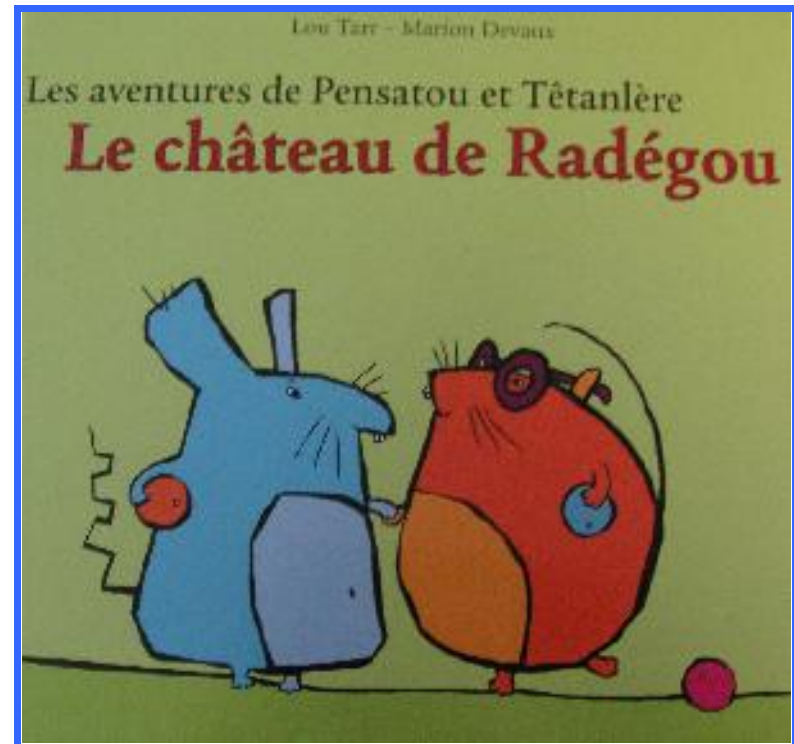
Deux classes...

TPS/PS : Julie NIELSEN

MS/GS : Karine BONIFACE

(Mail : ec-Taulignan@montelimar.ac-grenoble.fr)

Travaillent avec un outil permettant
Un travail en interdisciplinarité...



Dire, lire et écrire pour faire de l'EPS Faire de l'EPS pour dire, lire et écrire

Ce document se veut un compte-rendu d'expérience, il est le reflet de ce qui s'est passé dans deux classes de la circonscription de Nyons de janvier à juin 2006.

A ma demande, deux enseignantes ont accepté de travailler avec cet album à jouer, qui est accompagné d'un livre du maître, édité en 2005. L'objectif était de voir quelles possibilités de travail, un tel outil pouvait offrir, pour mettre en place un projet d'EPS, motivant et porteur pour les élèves.

Chacune des enseignantes s'est appropriée certains des éléments proposés dans le livret d'accompagnement.

Dans ce compte-rendu, vous trouverez :

Certaines des préparations des enseignantes,

Des photos des élèves, en activité, de la classe des MS/GS,

Des traces individuelles d'élèves (schémas, dessins, fiches d'activité)

Des écrits collectifs, textes élaborés par les élèves en dictée à l'adulte,

Le feed-back de Karine sur cette « aventure », ils sont présentés dans des cadres jaunes.

Bilan de cette expérimentation : cet album a permis une très forte implication des élèves dans toutes les activités proposées par l'enseignante. Il a aussi créé une dynamique de classe propice aux apprentissages dans les cinq domaines des programmes, en interdisciplinarité et de manière ludique.

Je remercie Julie Nielsen et Karine Boniface pour tout le travail effectué et pour leur enthousiasme. Si vous avez des questions, vous pouvez contacter Karine par le biais du mail de son école, ou moi-même à l'IEN de Nyons.

Béatrice Van Hecke, CPC EPS Nyons

Compétences travaillées (classe des MS/GS)

Maîtrise de la langue :

- Lecture-écriture des personnages et mots clés de l'histoire : Pensatou, Radégou, Têtanlère, fromage, château, souris, fossé, perles.....
- Dire et écrire : faire le portrait des personnages en dictée à l'adulte.
- Lire et écrire : Observer une règle de jeu et écrire des règles de jeux en dictée à l'adulte (souris-collées, ramasse-fromage, Radégou le voleur).
- Graphisme et écriture : dessiner les personnages, et les lieux de l'histoire.
- Graphisme : représenter des personnages en mouvement.

Découverte du monde : structuration de l'espace /technologie

- Dessiner les lieux de l'histoire : les uns par rapport aux autres.
- Construire des maquettes des lieux de l'histoire.

- Faire les plans des différents jeux, et savoir resituer les différents lieux du jeu les uns par rapport aux autres.
- Construire un sablier.
- Travail sur les ponts.

Arts visuels

- Peindre les personnages de l'histoire.

L'album et le guide du maître

« Le guide du maître est un support très rassurant pour l'enseignant qui souhaite mettre en place ce projet dans la classe : il est très clair et délivre de nombreuses pistes d'exploitation de l'album.

Les personnages de l'album et l'histoire ont vraiment plu aux enfants : Radégou a intégré la vie de classe : lui et son message apparaissaient régulièrement au cours de peintures, dessins libres ou en pâte à modeler. Lors des récréations, les enfants construisaient de nouveaux châteaux dans le bac à sable.

Quel que soit le domaine abordé en classe (graphisme, lecture, découverte du monde), les enfants rentraient dans la tâche avec enthousiasme. Lors des constructions de maquettes et des dictées à l'adulte, ils n'avaient pas le sentiment de travailler. »

Unité d'enseignement de l'enseignante de MS/GS :

Lire-dire-écrire-EPS	
Séance 1-2	Lecture de l'album
Séance 3-4	Jeu : ramasse fromage : règles introduite par l'enseignant. Observation de la structure d'une règle de jeu « titre... »
Séance 5	Se dessiner en train de jouer.
Séance 6	<i>Souris-collées</i> : lecture d'image : déduire les règles du jeu d'après une image.
Séance 7-7bis	Jeu <i>souris-collées</i>
Séance 8	Lecture-écriture : Ecrire en dictée à l'adulte les règles du jeu <i>souris-collées</i> .
Séance 9	Se dessiner en train de jouer à <i>souris-collées</i> .
Séance 10-10 bis	Jouer l'histoire. Proposition de jeu et de matériel par les enfants. L'enseignant note et dessine au tableau sous la dictée. Ecriture des règles de jeu/ nommer le jeu
Séance 11-11bis	Jeu <i>Radégou le voleur</i>
Séance 12	Retour sur les règles : modifications éventuelles.
Séance 13	Evaluation : les pages aventures : introduction de nouvelles règles, matériel...
Séances 14	Jeu avec pages aventures.

Langage - lecture-écriture	
Séance 1-1bis	<p>Ecriture des mots clés de l'histoire : nom des personnages, château, tour, fossé, fromage, souris, perles....</p> <p>Compter les syllabes, proposer une écriture simple de certains mots « ex : Radégou »</p>
Séance 2 - 6	<p>Jeu des phrases vivantes en grand groupe : Mots écrits sur des feuille A4 affichés au tableau.</p> <p>Reconstitution</p> <ul style="list-style-type: none"> • du titre. • de « Radégou va au château. » • de « Radégou vole le fromage. » • de « Pensatou ramasse une perle.» • du message de Radégou
Séance 7-8	<p>Evaluation :</p> <p>Atelier individuel : reconstituer le titre à partir d'étiquettes.</p> <p>Graphime : écrire le message de Radégou.</p>
Séance 9	<p>Jeu des phrases vivantes en grand groupe : Mots écrits sur des feuille A4 affichés au tableau : noms des différents personnages, ramasse, vole, va, le , une, fromage, château...</p>
Séance 10 i	<p>Evaluation :</p> <p>Atelier individuel : reconstituer une phrase à partir d'étiquettes-mots variées.</p>

Langage - graphisme- art	
Séance 1	Portrait physique et moral des personnages Pensatou et Têtanlère en dictée à l'adulte.
Séance 2	Dessiner au crayon à papier les personnages Pensatou et Têtanlère
Séance 3	Portrait physique et moral du personnage Radégou en dictée à l'adulte.
Séance 4	Dessiner au crayon à papier Radégou.
Séance 5	Peinture d'un des personnages sur une feuille canson: choisir un des personnages principaux, déterminer les couleurs à utiliser (clair/ foncé). Au crayon à papier, dessiner le personnage.
Séance 6	Peindre le personnage.

Structuration de l'espace	
Séance 1	Observation et description des différents lieux de l'histoire.
Séance 2	Construction d'une maquette en groupe, avec le matériel de la classe : légo, kapla... les élèves utilisent tout ce dont ils ont besoin.
Séance 3	Représenter un fossé : Maquettes dans le bac à sable.
Séance 4	Dessiner les lieux de l'histoire.
Séance 5-7	Maquettes en pâte à sel, matériel de récupération...

Premier temps : La découverte de l'album est le point de départ du projet

*Lecture au sens
large de l'album*



*Enjeu : s'assurer que tous les élèves aient compris le sens
global de l'histoire et la chronologie des motifs d'action*

Deuxième temps : Transfert vers la réalité



*Objectif : Aider les élèves à transposer dans un espace connu, une histoire qui va devenir une
expérience réelle.*



Troisième temps : le jeu en lui-même

De l'histoire au jeu

1) « Faire le portrait physique et moral des personnages en dictée à l'adulte »

Classe des MS/GS :

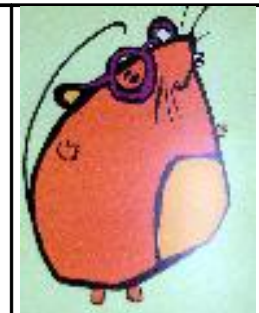
C'est Radégou. Il a une queue longue et pointue. Son museau est long et pointu comme sa queue. Il a des yeux bridés, des petits bras par rapport à son corps. Il a deux dents très pointues. Son nombril, c'est une croix.
Il est méchant.



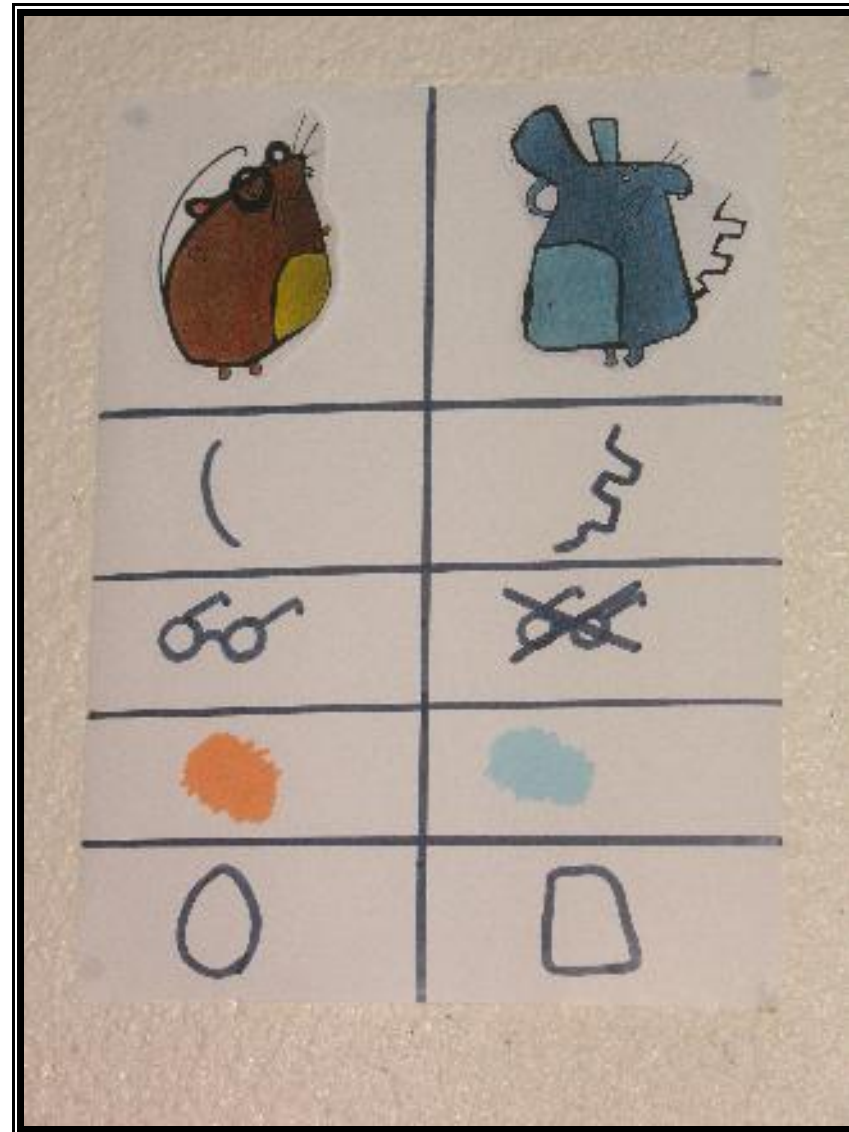
C'est Têtanlère. C'est un souriceau. Il est tête-en l'air.
Il est un peu rectangulaire et il a une queue biscornue. Il n'a pas de lunettes.



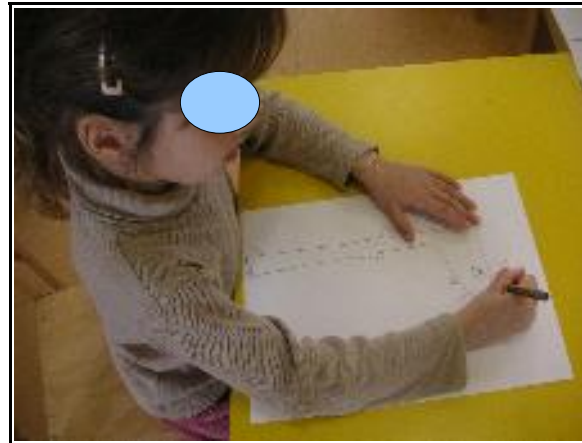
C'est Pensatou. Il est rond. Il a des lunettes et sa queue est toute raide.
Il est orange.
Il pense à tout.



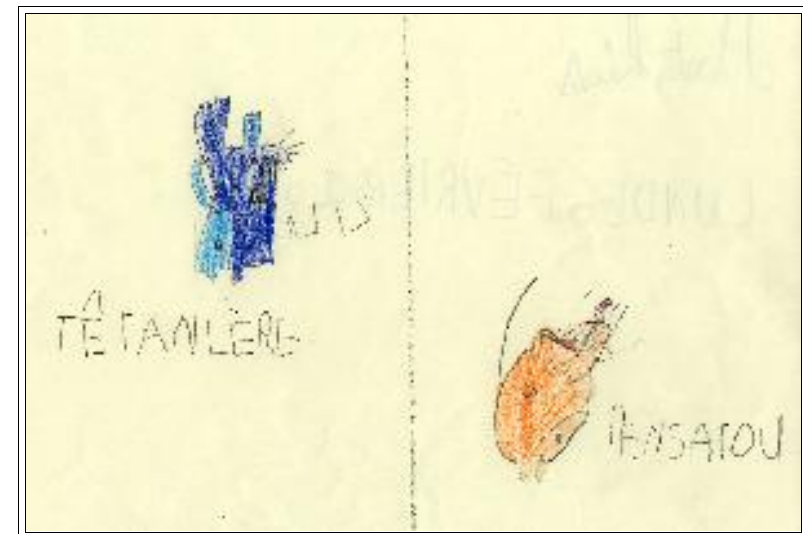
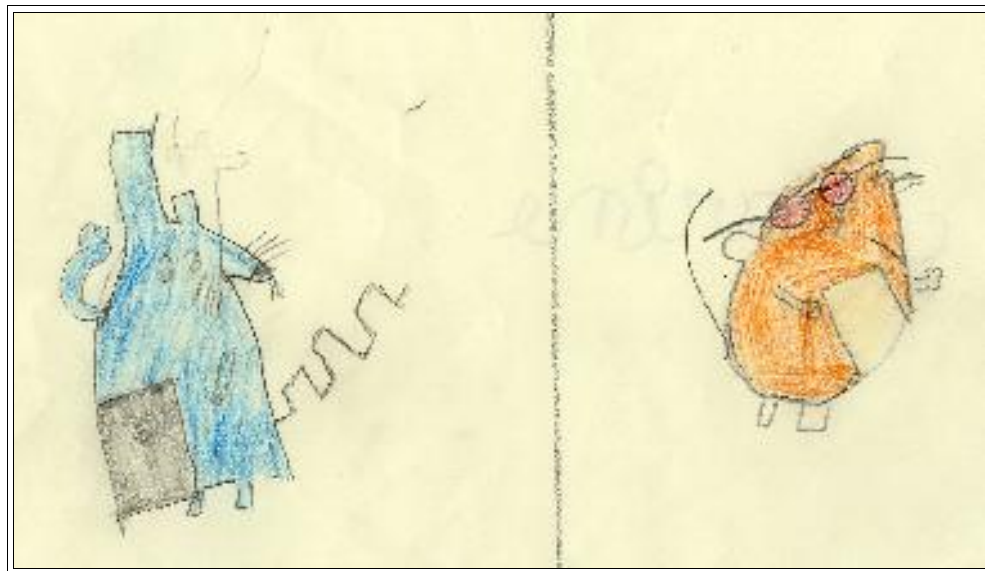
Classe de PS/TPS :



Dessiner les personnages :

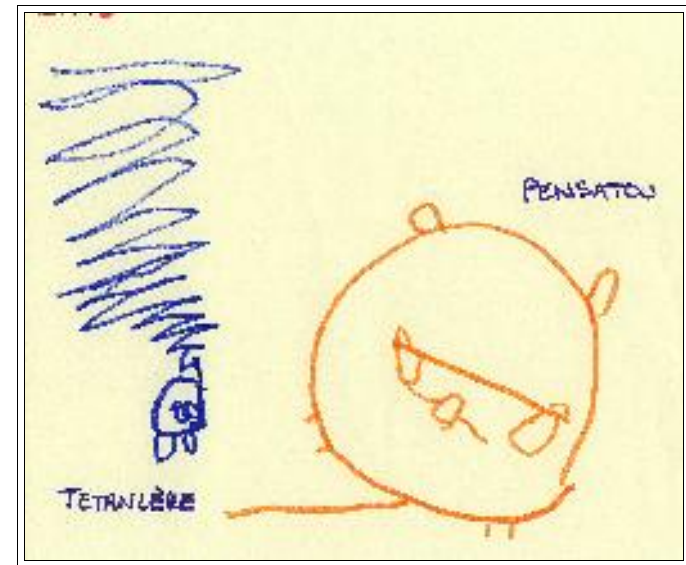
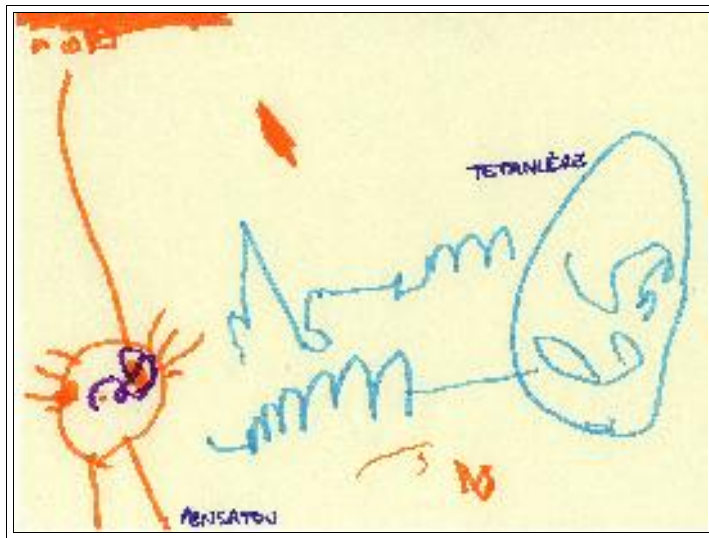


Elèves de Moyenne et Grande section





Elèves de Petite Section

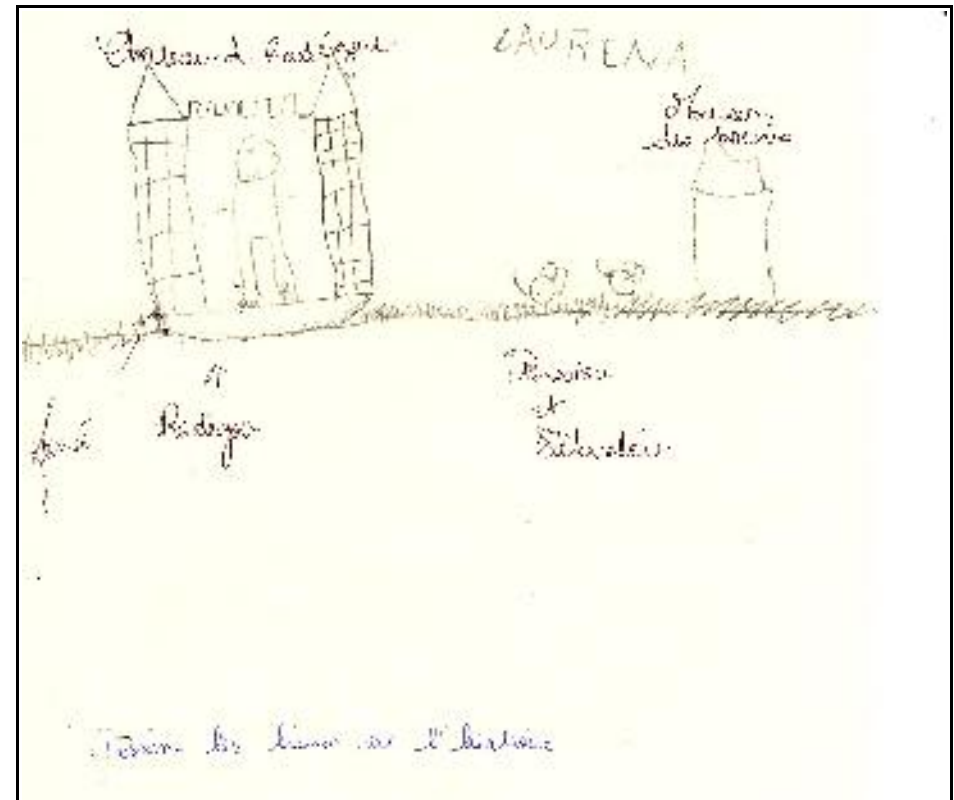
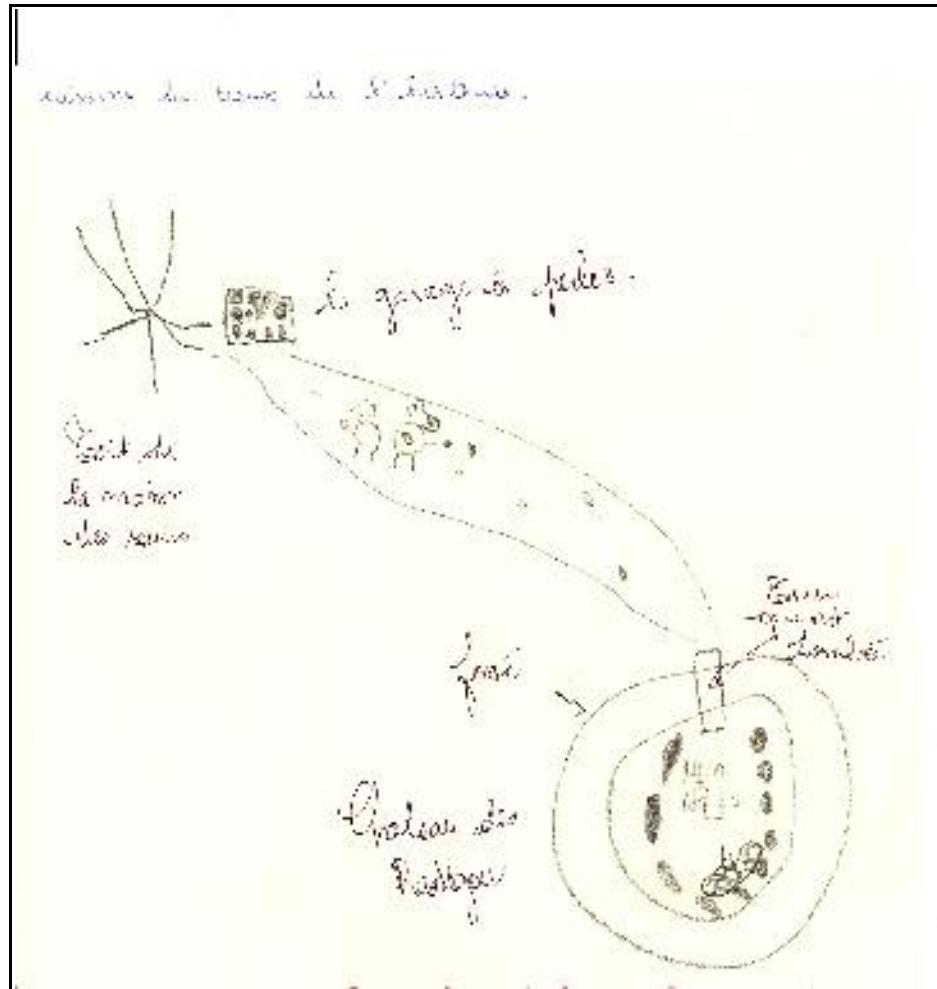


Écrire les mots clés de l'histoire :

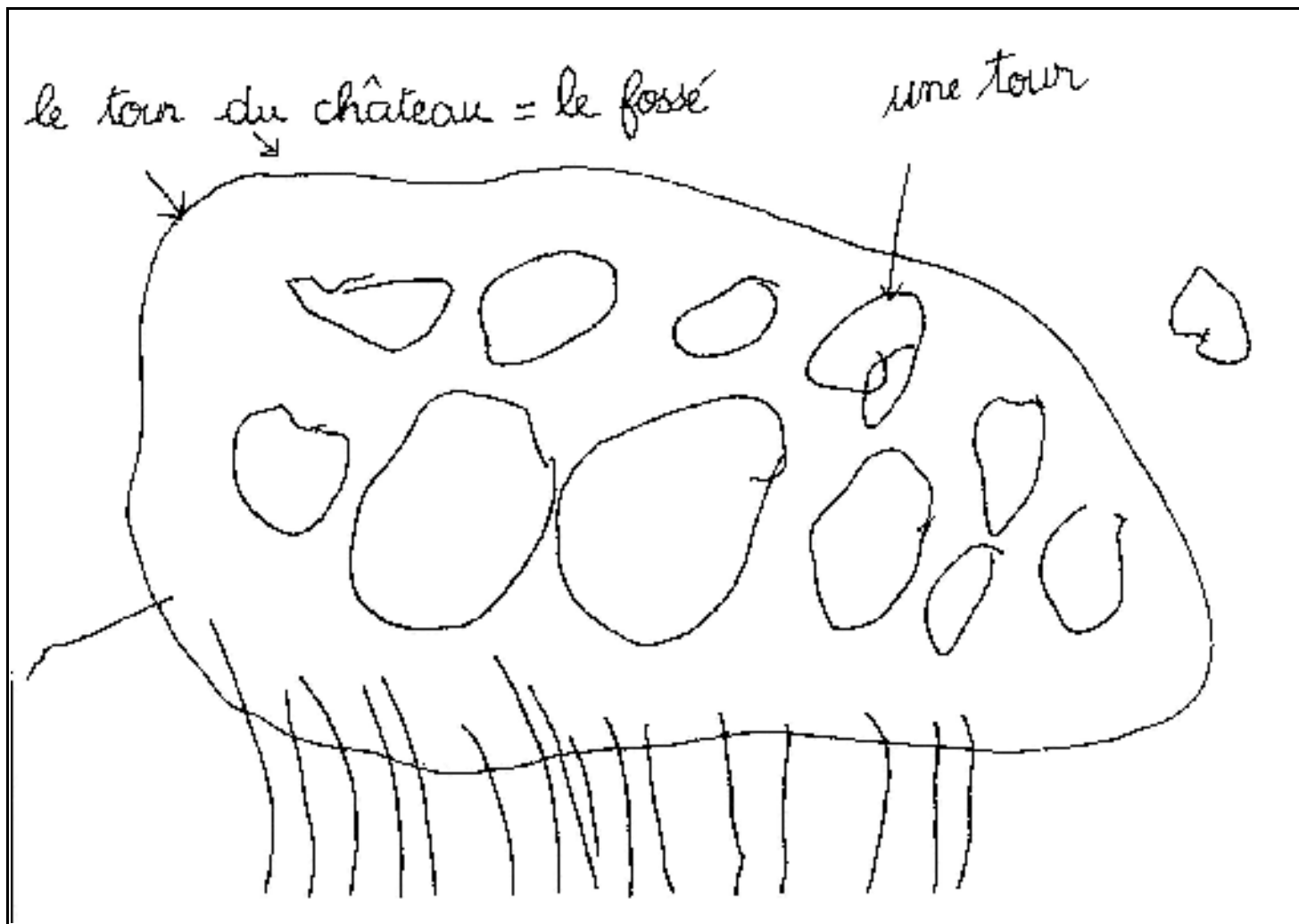


2) Structurer l'espace :

1) Dessiner les lieux de l'histoire :

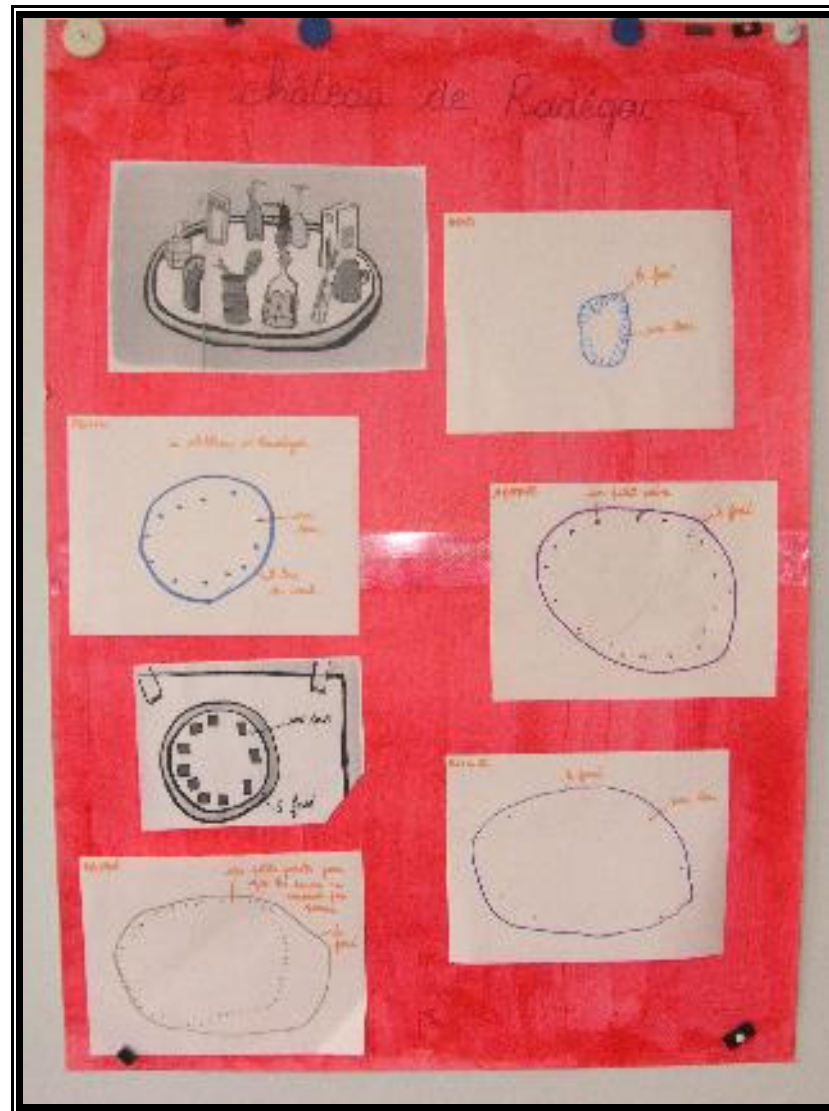


Représentation par les MS/GS



Représentation par les PS

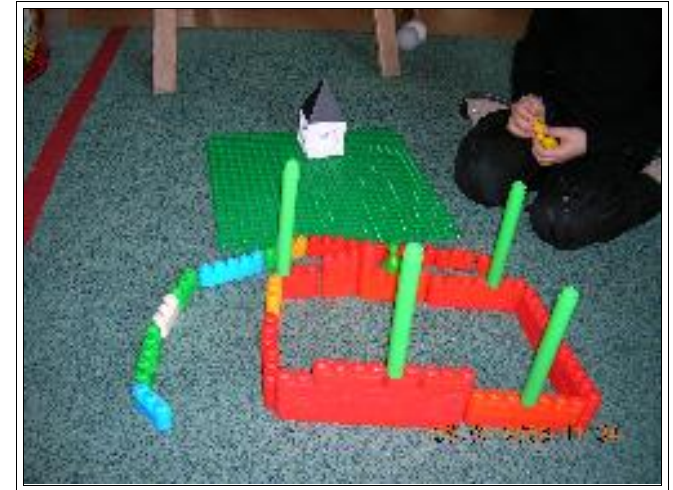
Représentation du château de Radégou, classe de TPS/PS :



Construire une maquette : premier jet avec divers jeux de construction



« Je ne pense pas que j'aurais eu l'occasion de construire des maquettes au cours de l'année. Nous avons aussi pu travailler l'oral puisque chaque groupe devait présenter sa maquette aux autres enfants de la classe en justifiant de leurs procédures et de leurs difficultés. »





Le travail de groupe

« La mise en place du travail de groupe lors de la construction des maquettes en légo ne s'est pas faite facilement. Les enfants étaient effectivement habitués à travailler selon un groupe, d'un point de vue géographique déterminé avec une tâche individuelle, ils n'étaient absolument pas habitués à participer à l'élaboration d'une tâche commune. Chacun rentrait dans la tâche, mais chacun construisait sa propre maquette. Il n'y avait au début aucune communication entre eux. J'ai redonné la consigne en précisant à plusieurs reprises que je ne devais avoir que cinq maquettes pour résultat. Deux, trois élèves n'ont cependant pas pu s'intégrer aux groupes. »



Deuxième jet de maquette : dans le bac à sable



« Je me suis donc rendue compte que nous n'avions pas travaillé le travail de groupe au cours de l'année. Le projet autour de cet album m'a donc permis de remédié à ce manque.

Cependant après avoir travaillé en groupe pour les maquettes en légo, puis pour la construction de la notion de fossé dans le bac à sable, les enfants ont pris du plaisir à construire leur château en pâte à sel ensemble. Ils étaient très fiers de leur résultat et comparer les différents châteaux. »

Troisième maquette : avec de la pâte à sel



La notion de fossé :

« Nous avons travaillé sur la notion de fossé dans le bac à sable : il s'agissait de comprendre que le fossé était en creux et qu'il entourait le château de Radégou. Les enfants ont très vite compris qu'il fallait creuser dans le sable.

Toutefois ils n'ont pas transféré cet acquis lors de la construction du château en pâte à sel : nous pensions qu'ils creuseraient spontanément dans la pâte à sel, mais cela n'a pas été le cas, et représenter le fossé leur a posé problème. J'ai donc dû leur demander de se souvenir de ce qu'il avait fait dans le bac à sable, mais la réponse attendue n'a pas été évidente, certains ont trouvé de nouvelles solutions : en surélevant le château et la maison par rapport au support. »

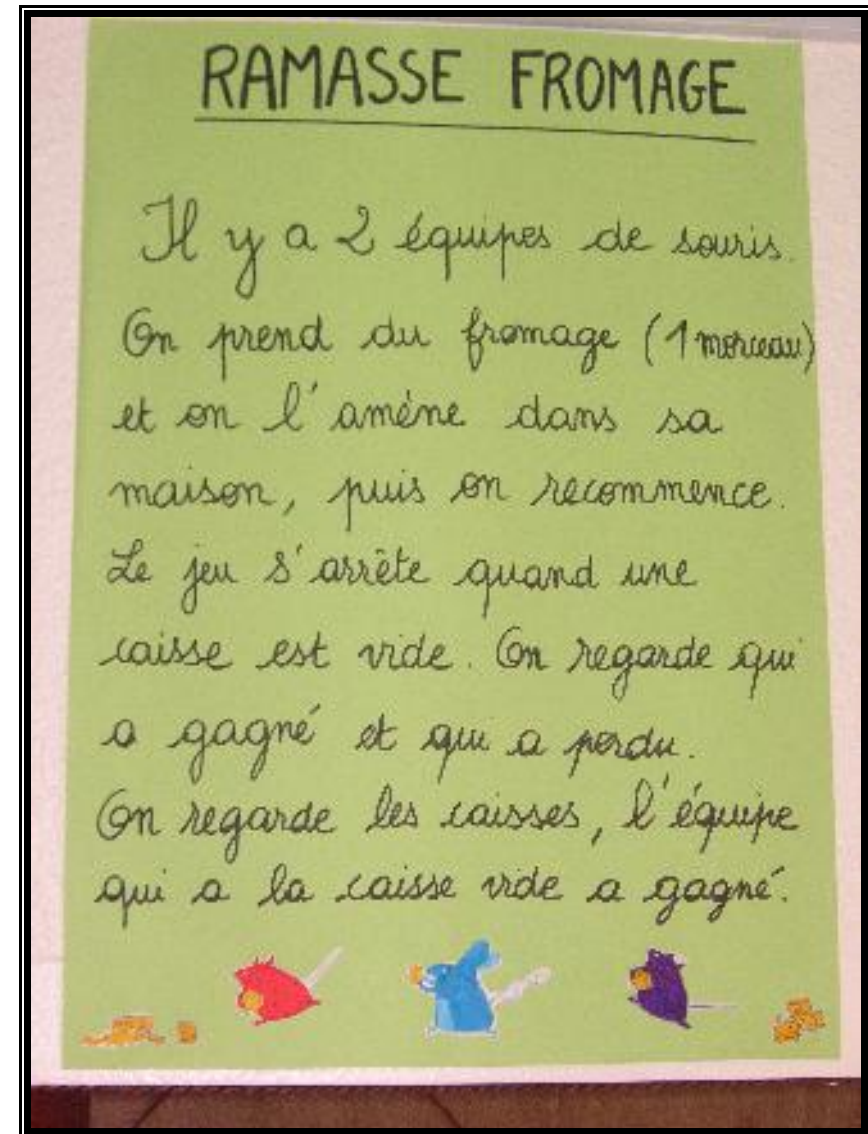


3) Préparer la classe au jeu

: Ramasse fromages

- Règles introduites par l'enseignante
- Observation de la structure d'une règle du jeu
- Jouer

Classe de MS/GS jouant à Ramasse Fromages



Texte en dictée à l'adulte, classe de TPS/PS

Texte en dictée à l'adulte, classe des
MS/GS :

Lundi 30 janvier 2006

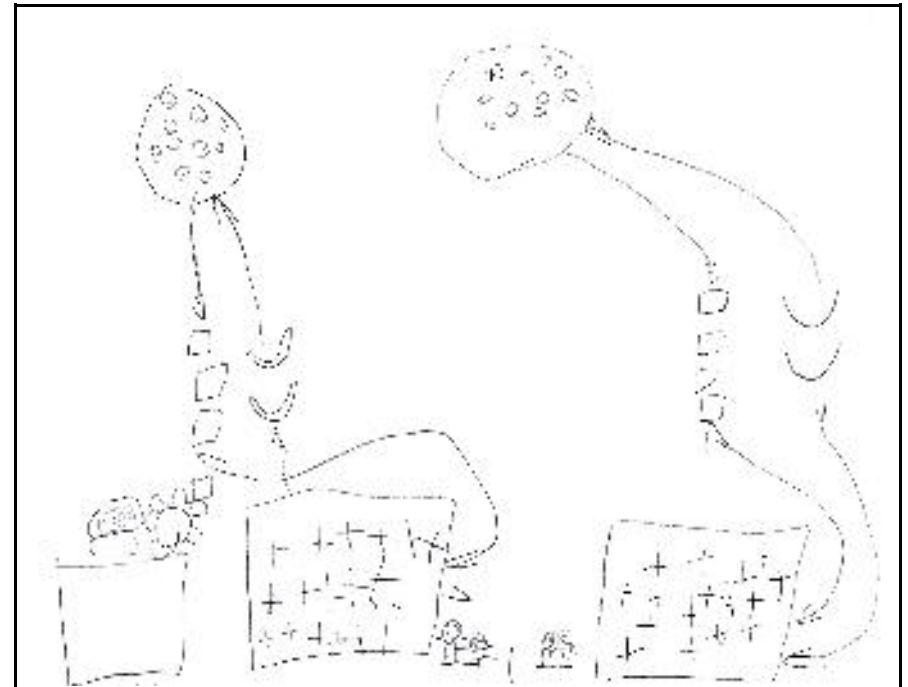
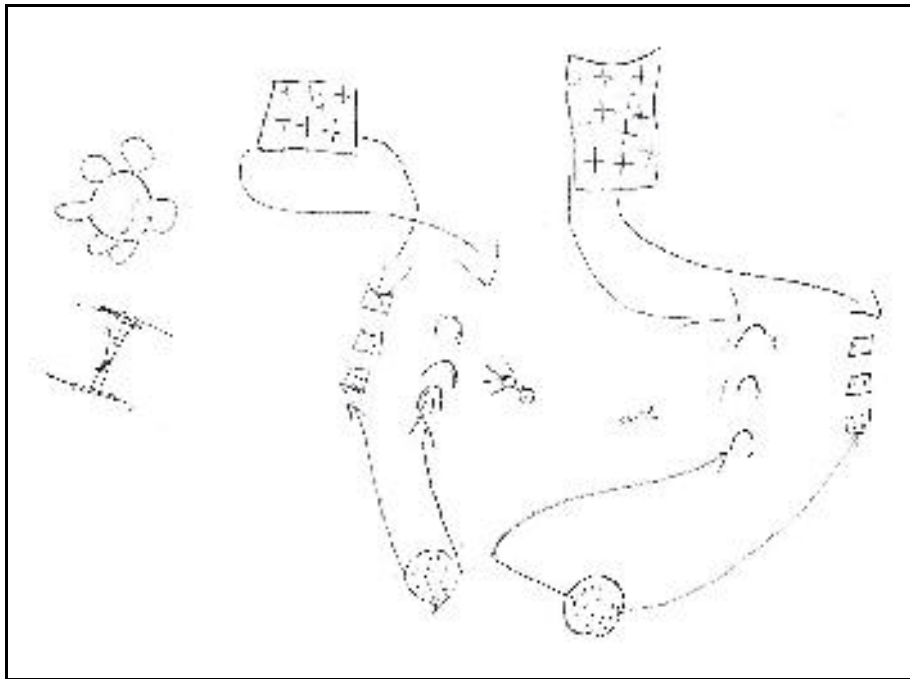
On est allé au gymnase. On a joué à ramasse-fromage. Il fallait ramasser le plus de fromage et le ramener dans les boîtes qui étaient dans la maison des souris. Les souris, c'était nous, les enfants de la classe. On partait de notre maison, il fallait traverser une rivière en marchant sur des pierres.

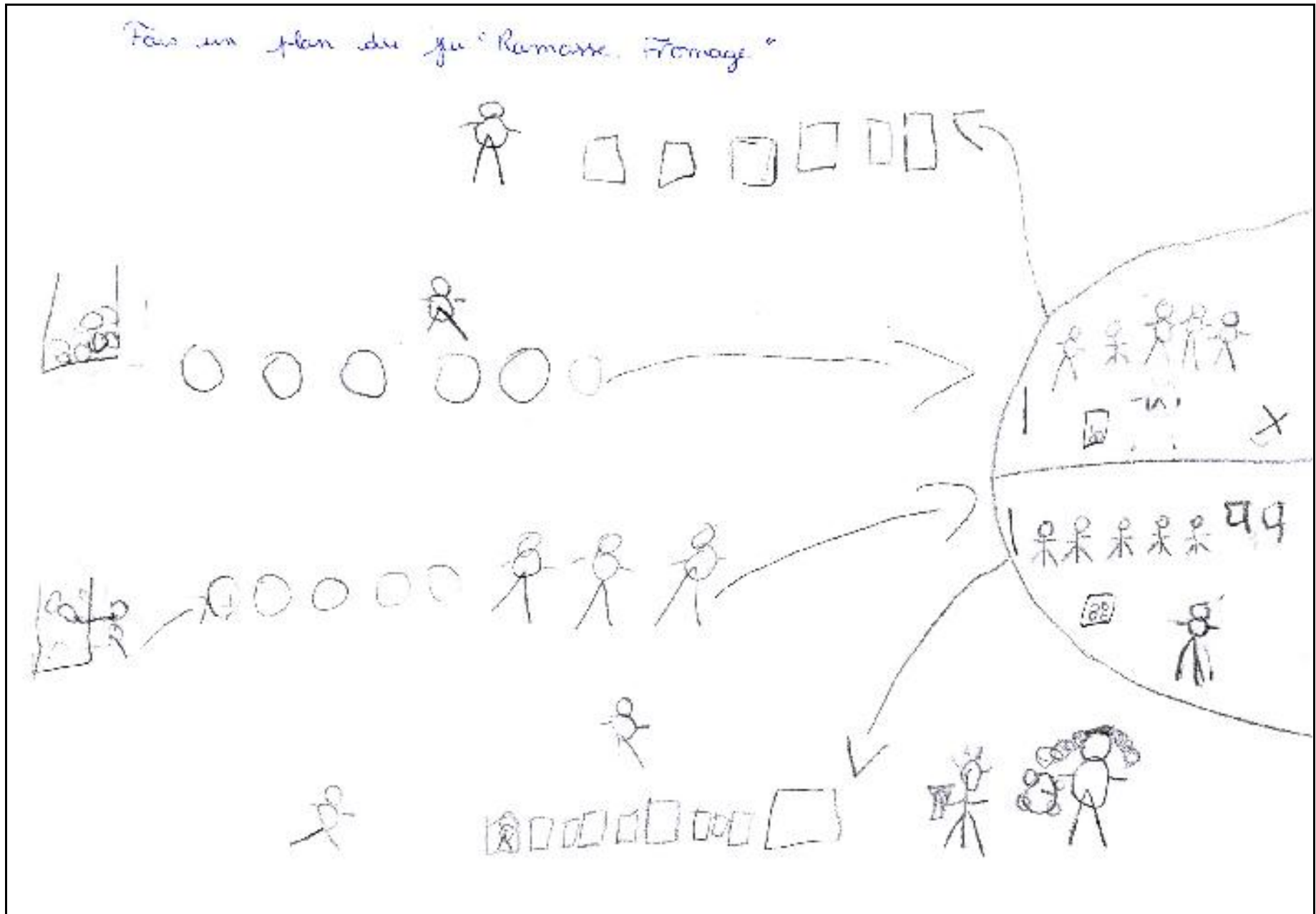
Après, il fallait marcher sur un pont suspendu sans faire tomber le fromage qu'on portait. L'équipe qui gagnait, c'est celle qui avait le plus de fromage dans sa boîte.

« L'album m'a vraiment permis de construire des liens entre l'EPS et le langage ; les enfants travaillaient naturellement à la rédaction des règles de jeux et tous étaient impliqués : ils travaillaient la langue de façon ludique puisqu'ils créaient des jeux, auxquels ils allaient pouvoir jouer. Apprendre à écrire le nom des jeux, le message de Radégou, le nom des personnages s'est fait naturellement, les enfants étaient demandeurs. »

4) Jouer :

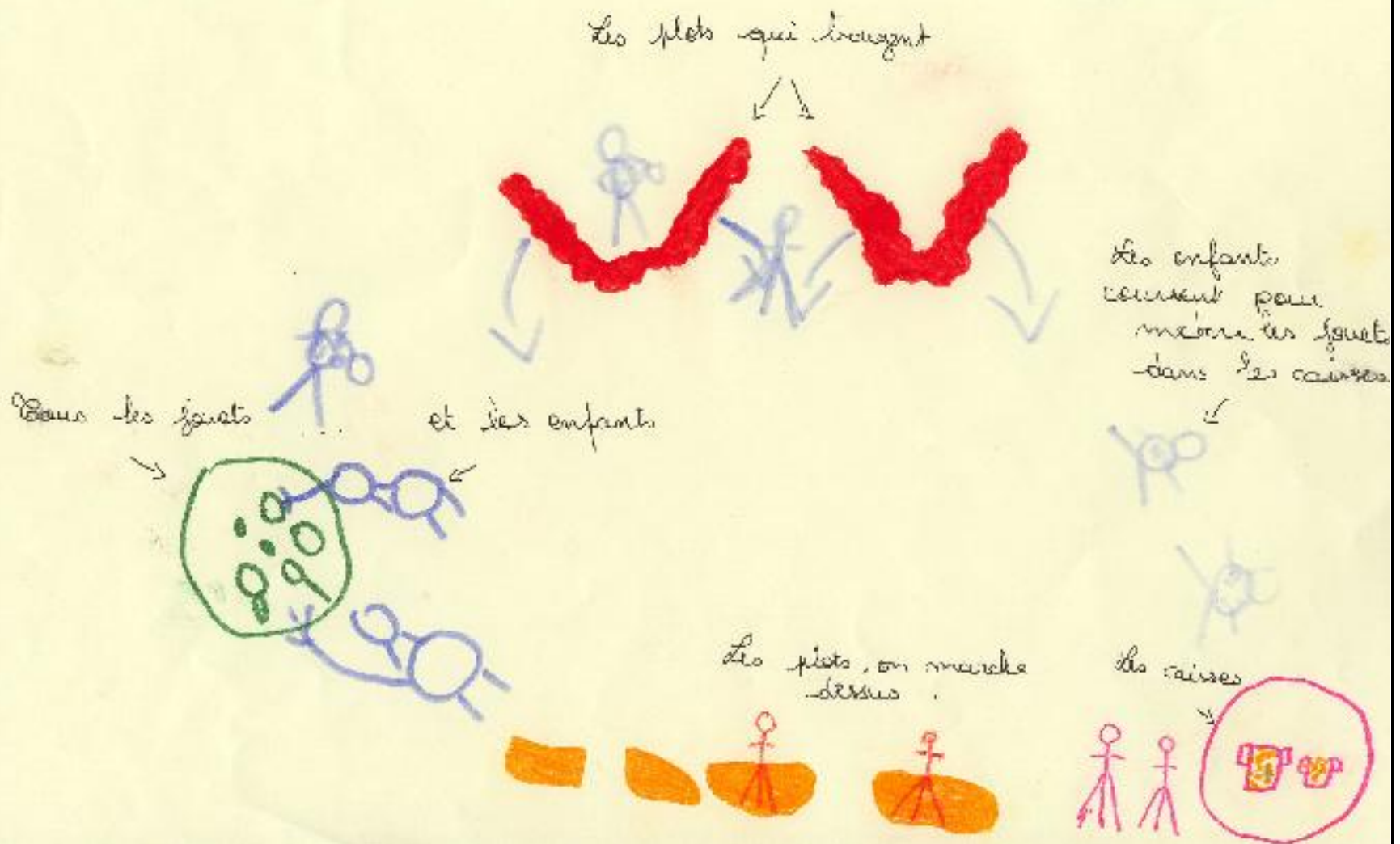
Se dessiner en train de jouer :

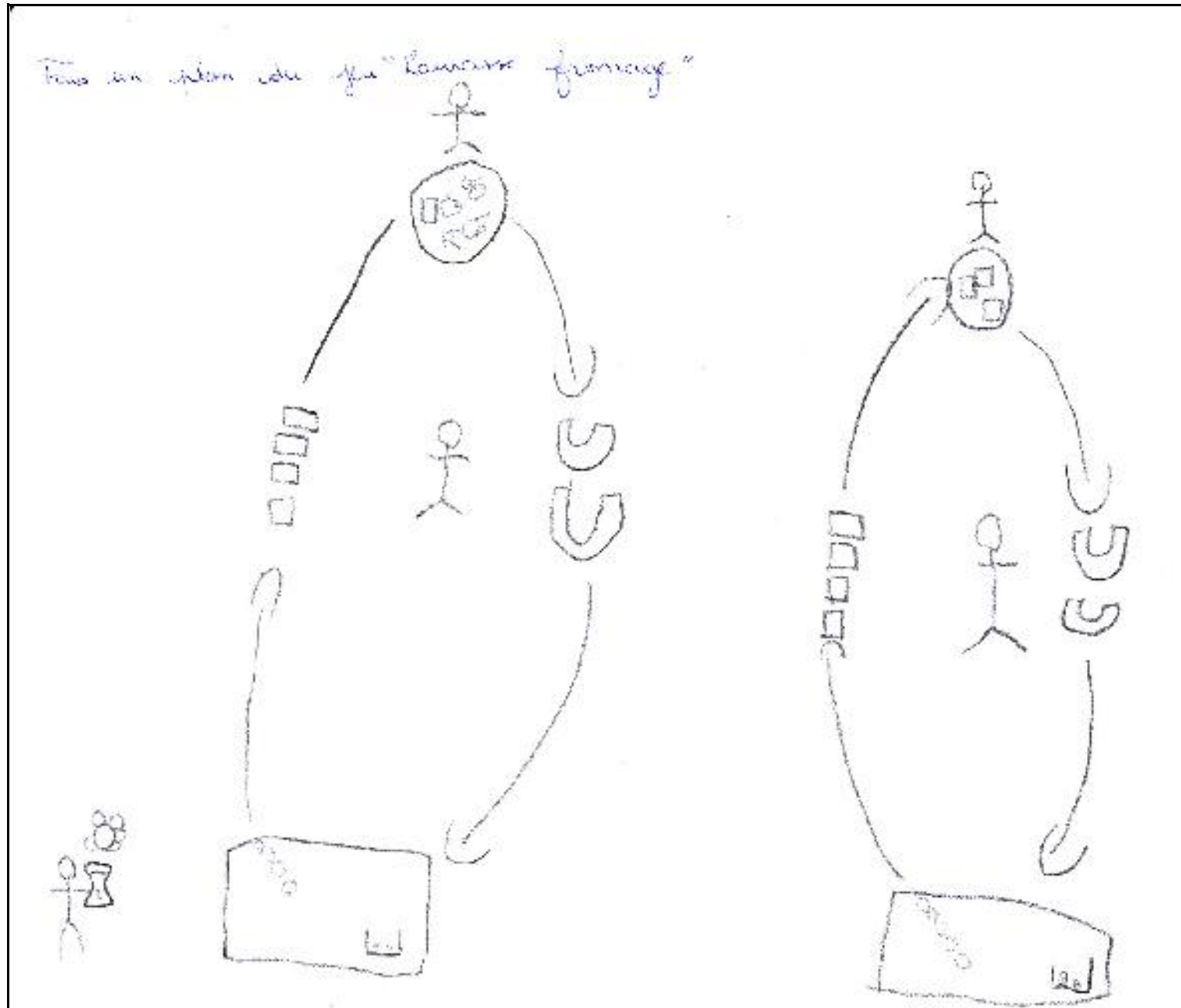




Dessins liés au thème de jouer à "samedi - fromage"

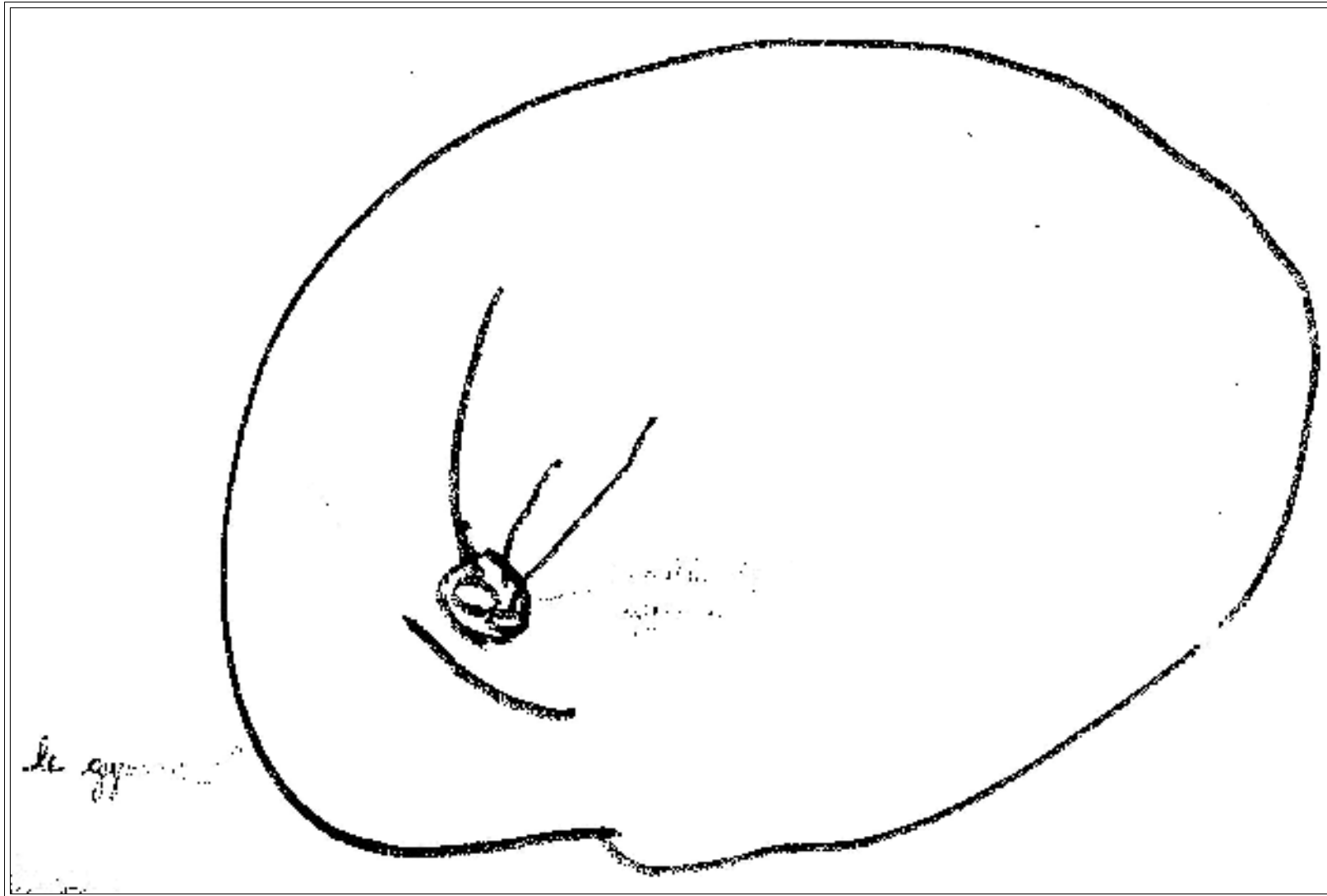
30.01.



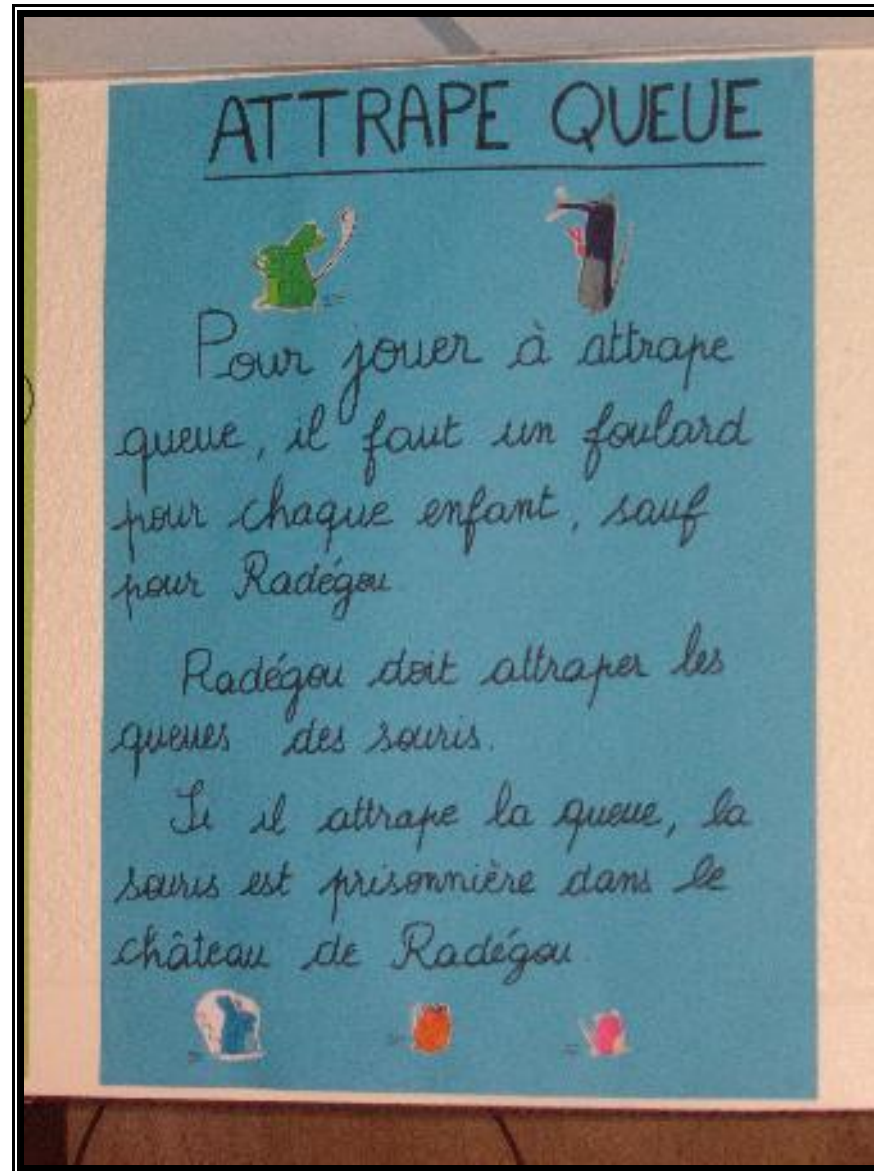


Représentation par les PS :

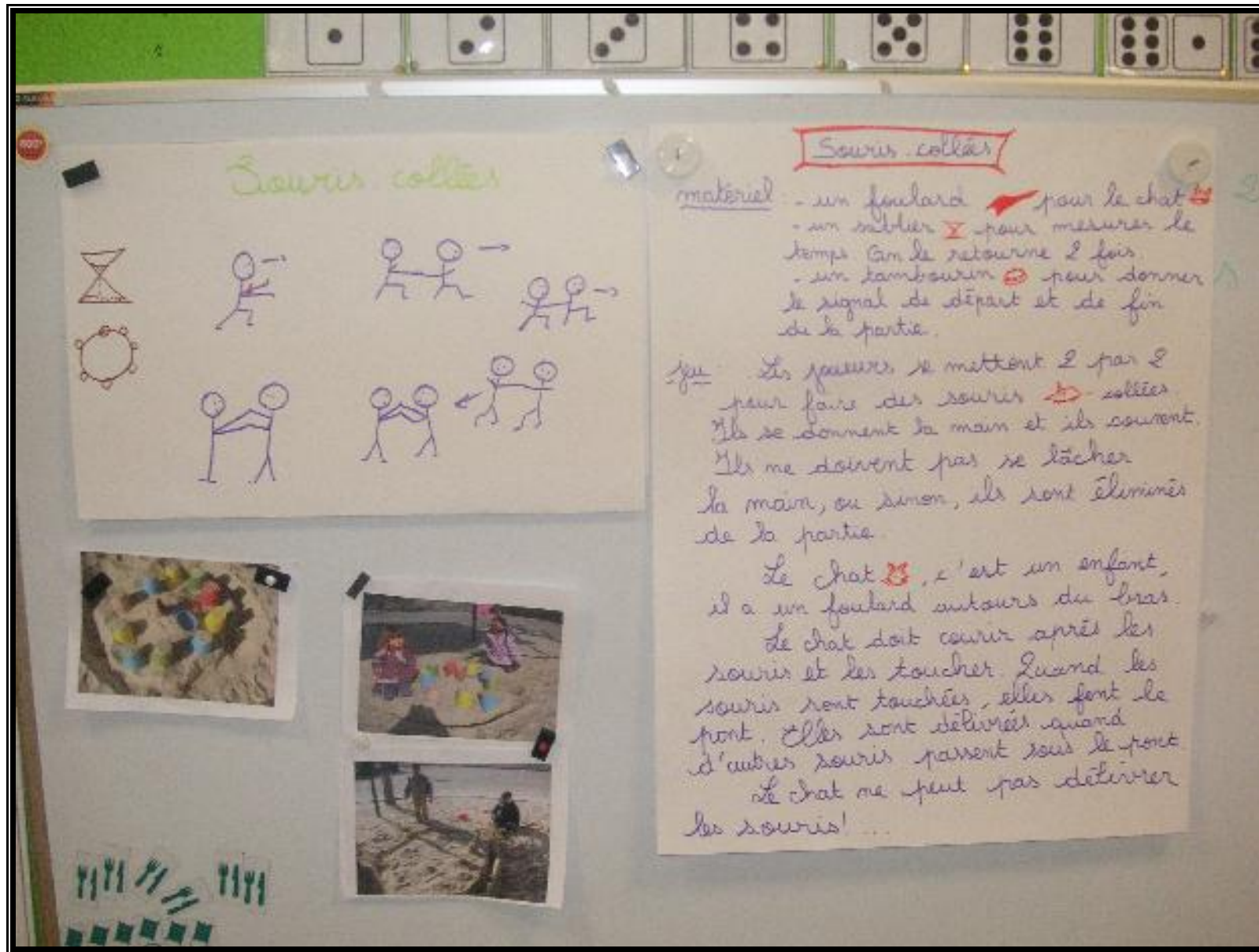




La classe de TPS/PS joue à un autre jeu : « Attrape-queue »...



La classe de MS/GS joue à « Souris collées »...





Le chat



Le maître du temps...

Un couple de souris libère des souris collées.



Souris-collées

(à partir d'une image, les élèves ont déduit les règles du jeu, et les ont dictées à la maîtresse)

Matériel :

- 1 foulard pour le chat
- un sablier pour mesurer le temps, on le retourne deux fois
- un tambourin pour donner le départ.

Règles du jeu :

Il y a des souris, un chat et deux gardiens du temps : un qui surveille le sablier, un qui tape dans le tambourin.

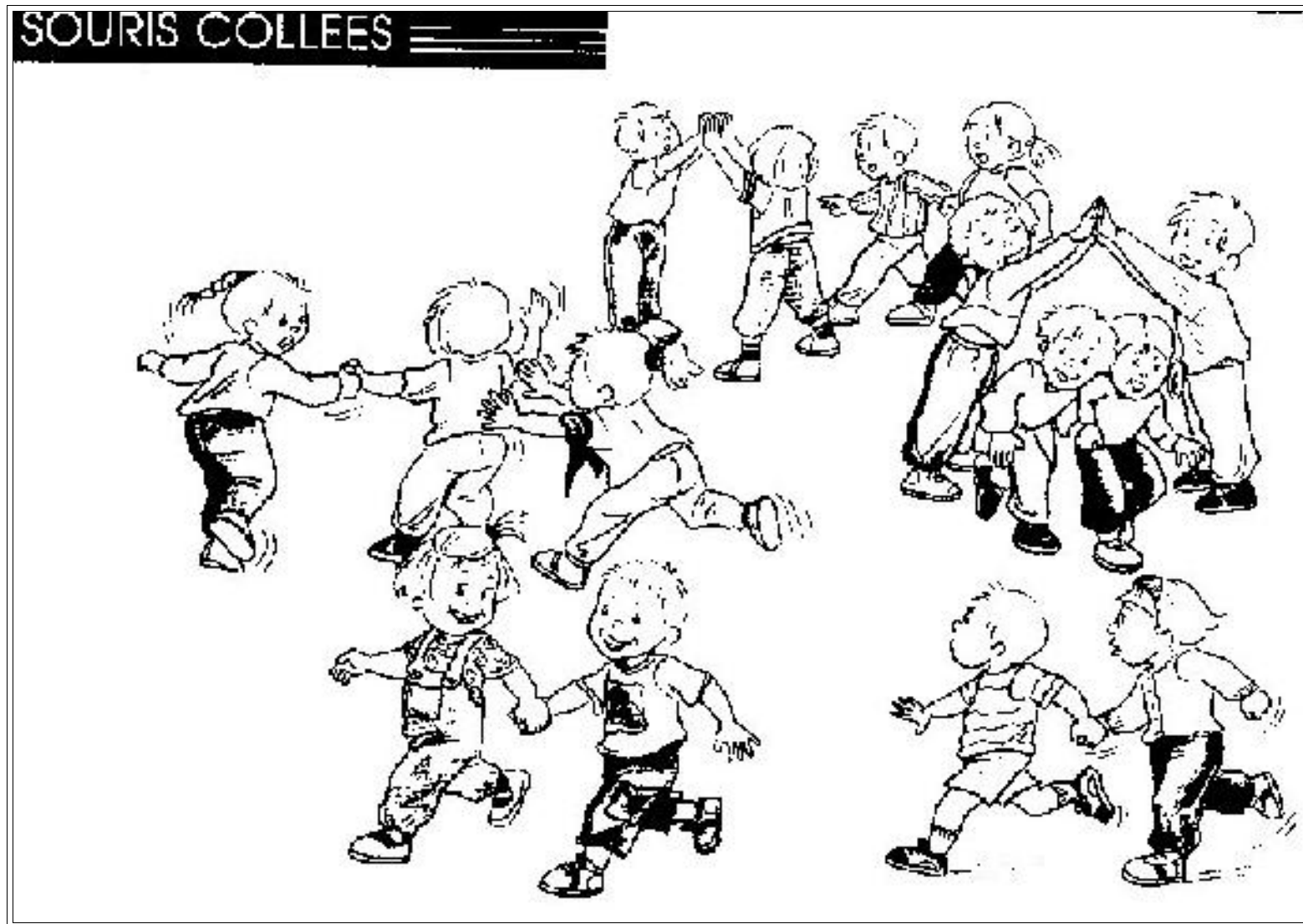
Les joueurs se mettent deux par deux pour faire des souris collées. Ils se donnent la main et ils courent. Ils ne doivent pas se lâcher la main, ou sinon ils sont éliminés de la partie.

Le chat, c'est un enfant. Il a un foulard autour du bras. Il doit courir après les souris et il doit les toucher.

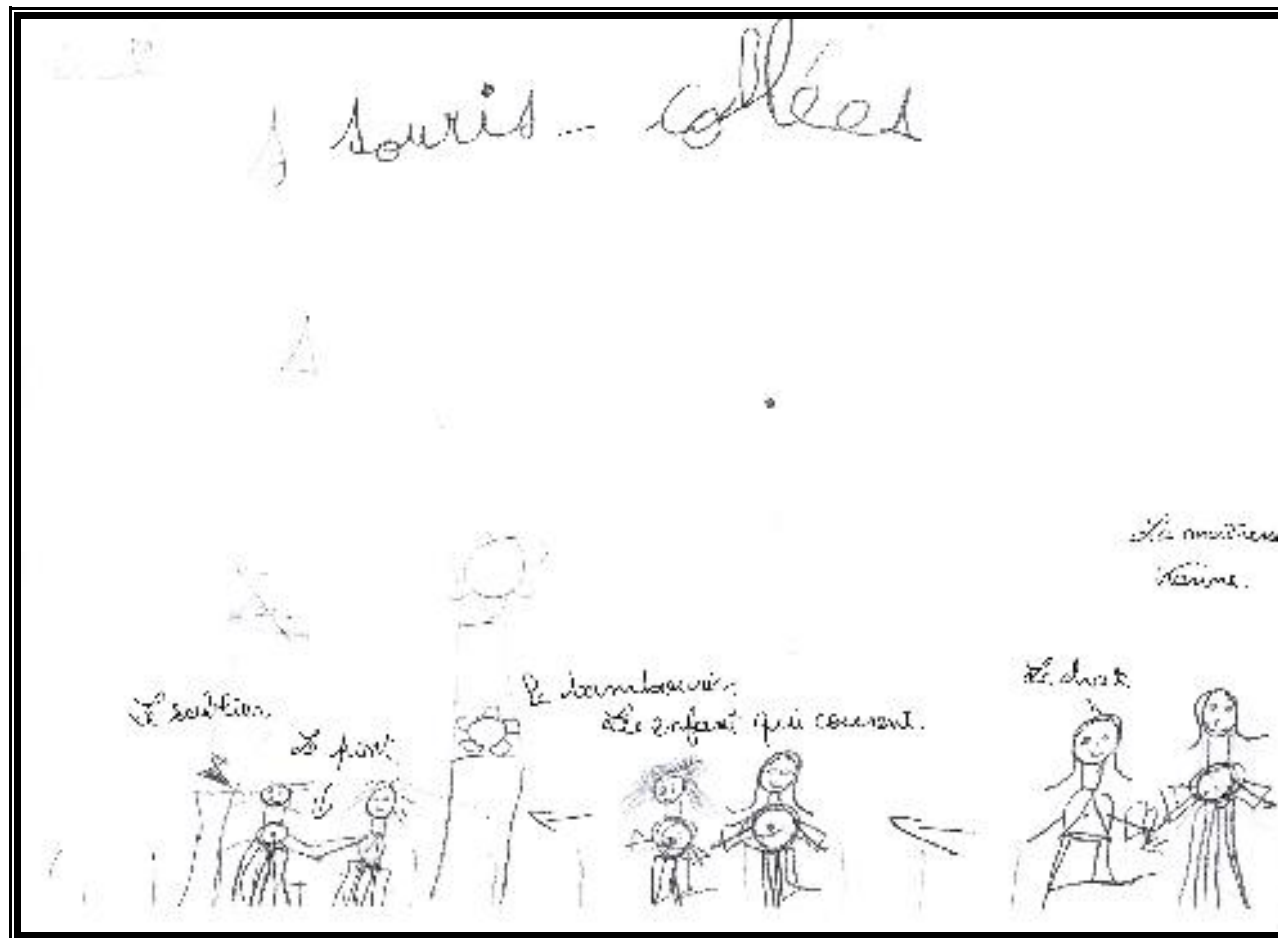
Quand elles sont touchées, les souris doivent faire le pont. Elles sont délivrées quand d'autres souris passent sous le pont.

Le chat ne peut pas délivrer les souris.

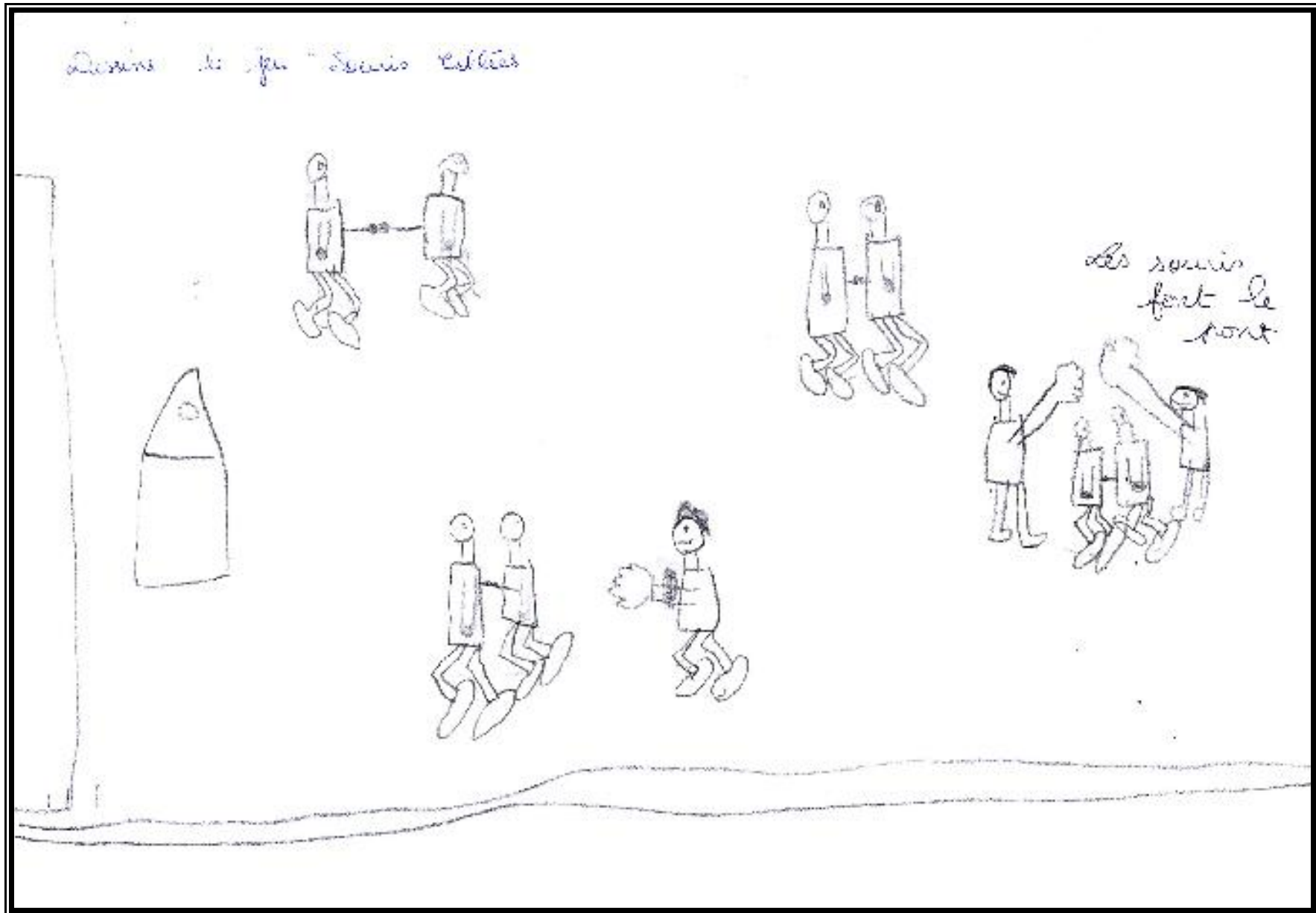
Image de « souris-collées »



Représentation du jeu :



« Exploiter dès le début de la rentrée scolaire, l'album *Le château de Radégou*, nous aurait permis d'aborder de nouveaux domaines. Nous aurions pu par exemple approfondir la notion de château et pourquoi pas visiter des châteaux proches... »



Les classes ont ensuite joué au jeu du « château de Radégou ». L'objectif est de détruire ce château. Des ateliers de lancer sont mis en place pour savoir quels sont les projectiles les plus performants et comment lancer.



Dans la classe des TPS/PS



Les liens entre les domaines

« Tout d'abord l'EPS n'a jamais été un domaine dans lequel je me sentais à l'aise quant à l'élaboration de mes séances.

Le projet sur lequel nous avons travaillé m'a d'autant plus apporté qu'il m'a permis de travailler l'EPS de façon plus naturelle et m'a aussi permis de lier deux domaines qui étaient cloisonnés dans ma pratique personnelle.

Le travail sur le lancer a trouvé une finalité : pour les enfants, il s'agissait d'apprendre à lancer de

différentes façons afin de déjouer la vigilance de

Radégou pendant le jeu. »

Ateliers de lancer dans la
classe des MS/GS





1) Installer le jeu



3) Les souris vont chercher les ballons...

2) Le maître du temps donne le départ...





5) stratégie : comment défendre le château ?



4) les différents rôles : Radéaou, une souris...



6) stratégie : comment être efficace



Radégou le voleur

(Texte collectif en dictée à l'adulte)

But du jeu :

- Pour les souris, c'est faire tomber les tours du château de Radégou et ramener le fromage à la maison des souris.
- Pour Radégou, c'est protéger ses tours et le fromage.

Matériel :

- Briques en plastique pour faire les tours
- Le bac à sable pour faire le château
- Des balles et des ballons pour faire les perles
- Des tubes en plastique pour faire le fromage
- Des cordes pour faire le fossé
- Un sablier.

Règles du jeu :

Il y a Radégou et plusieurs souris, un gardien du temps.

Quand la partie commence, les souris sont dans la maison des souris et Radégou est entre le fossé et le château.

Les souris courent pour aller au garage chercher un ballon. Elles partent en file indienne, comme ça, elles n'arrivent pas toutes en même temps au garage à perles.

Quand elles ont pris une balle dans le garage à perles (caisse avec les balles et les ballons), elles vont au château pour faire tomber les tours.

Les souris lancent leur balle. Radégou est entre le fossé et les tours, il doit les protéger.

Les souris n'ont pas le droit de mettre un pied dans le fossé, sinon elles sont prisonnières jusqu'à ce qu'une souris fasse tomber une tour.

Lorsqu'elles ont lancé leur balle, elles retournent à la maison des souris, puis elles peuvent repartir chercher une nouvelle balle.

Lorsque toutes les tours sont tombées, les souris peuvent récupérer le fromage pour le ramener à la maison des souris. Elles ne peuvent prendre qu'un fromage à la fois.








La partie se termine lorsque le gardien du temps a retourné quatre fois le sablier.

Les activités en lecture/écriture menées en parallèle dans la classe de MS/GS :

PRENOM : ESTELLE DATE :

DOMAINE : Maîtrise du langage
OBJETIF : reconnaître des mots rencontrés dans un album.

Consigne : Déplacer les lettres des mots et colle-les en face des illustrations.

	f	r	o	m	a	g	e		
	f	o	s	s	é				
	R	a	d	é	g	o	u		
	P	e	n	s	a	t	o	u	
	S	o	u	r	i	s			
	C	h	a	t	e	a	u		
	T	ê	t	a	n	l	è	r	e

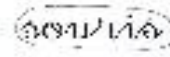
Maintenant, écris le nom du jeu des souris.

RAMASSE FROMAGE

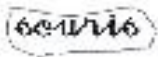
RAMASSE FROMAGE

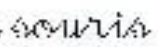
PRENOM : ESTELLE DATE : 27/02/2008

DOMAINE : Maîtrise du langage : lecture / écriture
OBJETIF : Discrimination visuelle : identifier un mot parmi d'autres

Consigne 1 : Le mot  est peiné parmi d'autres mots, recouvre le

sourire souris **souris**

 source **SOURIS**

Consigne 2 : A l'aide de modèles et des étiquettes, écrit le mot .

S	O	U	R	I	S
o	o	u	r	i	o

Consigne 3 : A l'aide de modèles écrit les mots proposés.

la souris → la souris

la souris

la souris

Pauline

PRENOM : _____


DATE : *MA* _____ 9 MARS 2006

ORIGINE : maîtrise de langage

OBJECTIF : retrouver ou recomposer un mot

Exercice 1 - Entoure dans chaque colonne tous les mots identiques au mot encadré. Complète les deux mots en bas de la page.

château	tour
chapeau	four
chameau	tour ✓
château	jour
rateau	tour ✓
château	pour
gâteau	cour







CHÂTEAU

château

PRENOM : Julie
DATE : 09 MAR 2006

DOMAINE : Maîtrise du langage : Découverte du principe alphabétique.
OBJECTIF : Reconstituer des mots rencontrés en classe à partir de syllabes.

Consigne : découpe les étiquettes-syllabes et colle-les sous les illustrations correspondantes pour reconstituer les mots.

			
Ra de gou	so ur is	châ teau	fos sé

Écris le nom du jeu des souris :

SOURIS COLLÉES - SOURIS COLLÉES

SOURIS COLLÉES -

PRENOM : Estelle

DATE : Lundi 13 mars 2006

DOMAINE : Maîtrise du langage : lecture / écriture.

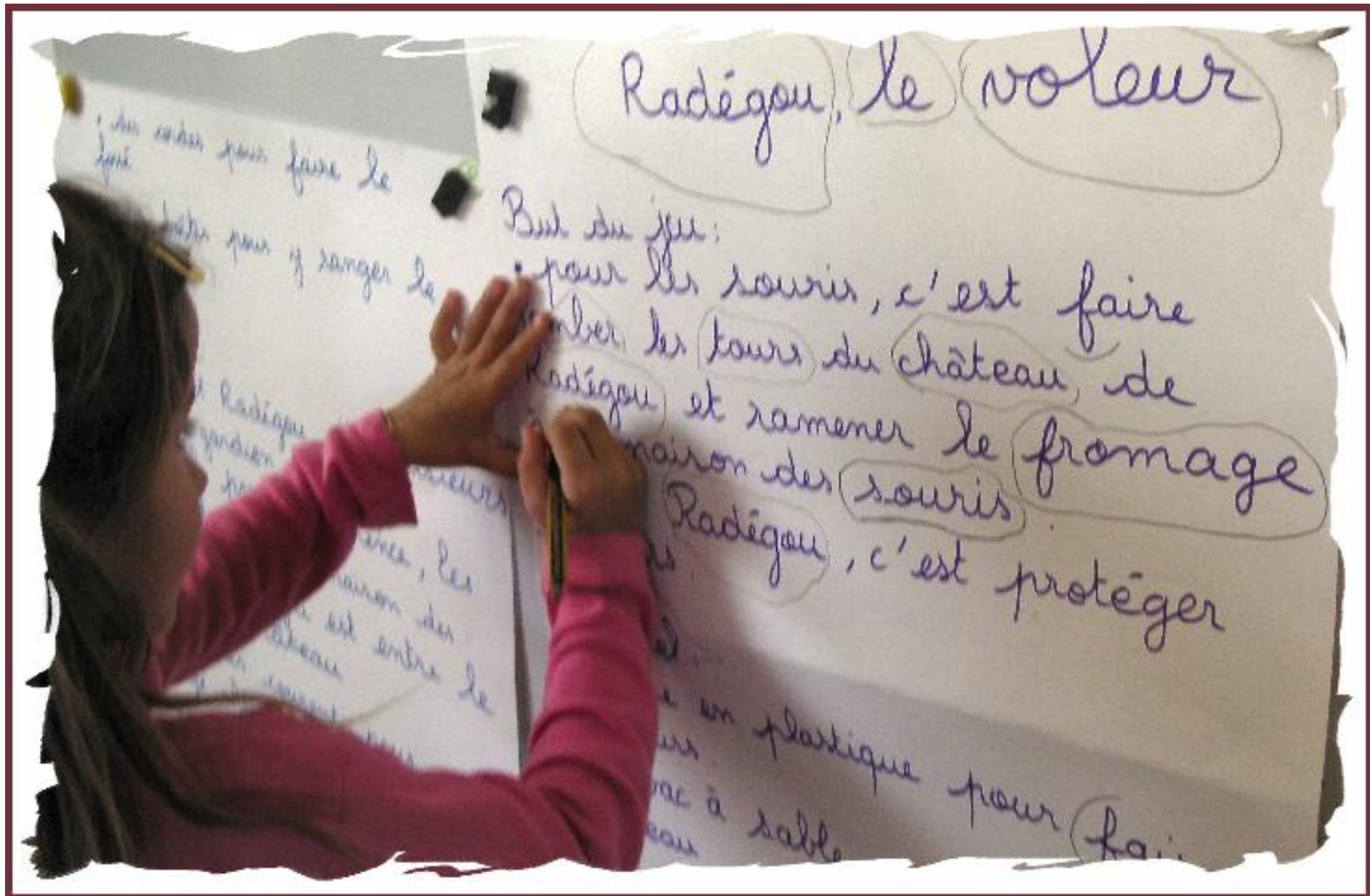
OBJECTIF : Reconstituer une phrase connue.

Consigne : Découpe les étiquettes mots et colle les dans l'ordre. Puis écrit la phrase au dessous.

TÊTANLÈRE	RAMASSE	LE	FROMAGE.
<u>Cétanlère</u>	<u>ramasse</u>	<u>le</u>	<u>fromage.</u>

Cétanlère ramasse le fromage.
Cétanlère ramasse le fromage. bien

Reconnaissance des mots de l'histoire :



Prénom : _____


Date : _____

DOMAINE : Maîtrise du langage : lecture

OBJECTIF : retrouver des mots connus dans le texte

Compétence : Vouloir que parle de la région du jeu à Radégou le château. Réciter et les mots que le dessin et
autre ...

Radégou le seigneur

But du jeu : 

- Pour les souris, c'est faire tomber les tours du château de Radégou et ramener le fromage à la maison des souris.
- Pour Radégou, c'est protéger ses tours.

Matériel :

- Briques en plastique pour faire les tours.
- Le bac à sable pour faire le château.
- Des balles et des ballons pour faire les portes.

Le jeu des phrases vivantes :



Prénom : _____

Date : _____

Consigne : Découpe les étiquettes-mots, et reconstitue au moins une phrase. Tu as plusieurs possibilités.

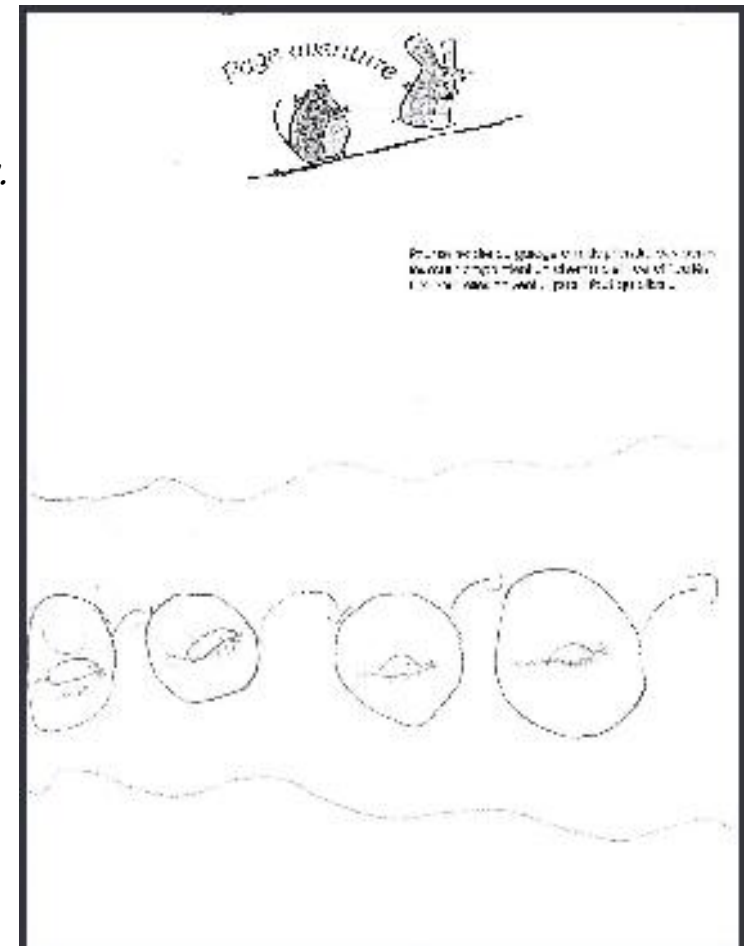
Radégou vole le fromage.

Pensatou ramasse une perle au château.

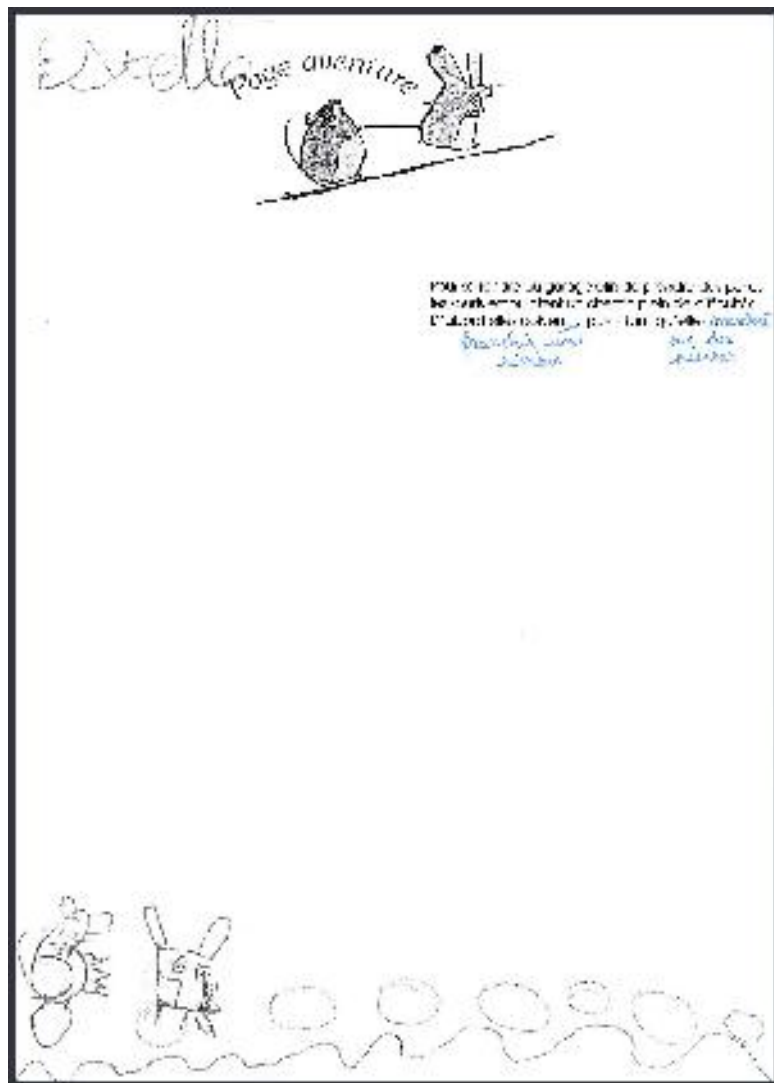
Les pages aventures : elles permettent de créer des complexifications sur le plan des espaces investis, de l'histoire et du jeu.

Seule une page aventure a été exploitée dans la classe.

Pour se rendre au garage afin de prendre des perles, les souris empruntent un chemin plein de difficultés. D'abord elles doivent **franchir une rivière** puis il faut qu' **elles marchent sur des pierres**.



Marcher sur des pierres



Franchir la rivière




Des pistes en mathématiques :

NOM: AMBRINE Date: 13/05/2003

DOMAINE: Géométrie & monde

Compétence: dénombrement 3

• Comptons dans son château le nombre de pierres qui a attiré Radégonde



Dénombrement chez les PS

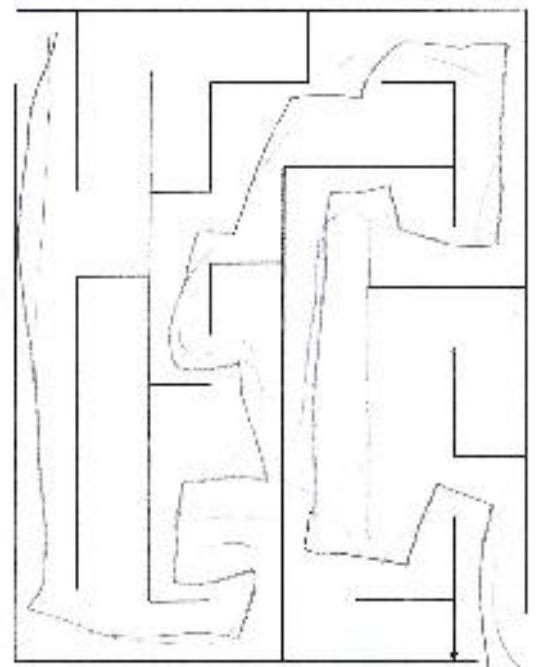
PRENOM: *Lucie*

DATE: _____

DOMAINE: Structuration de l'espace

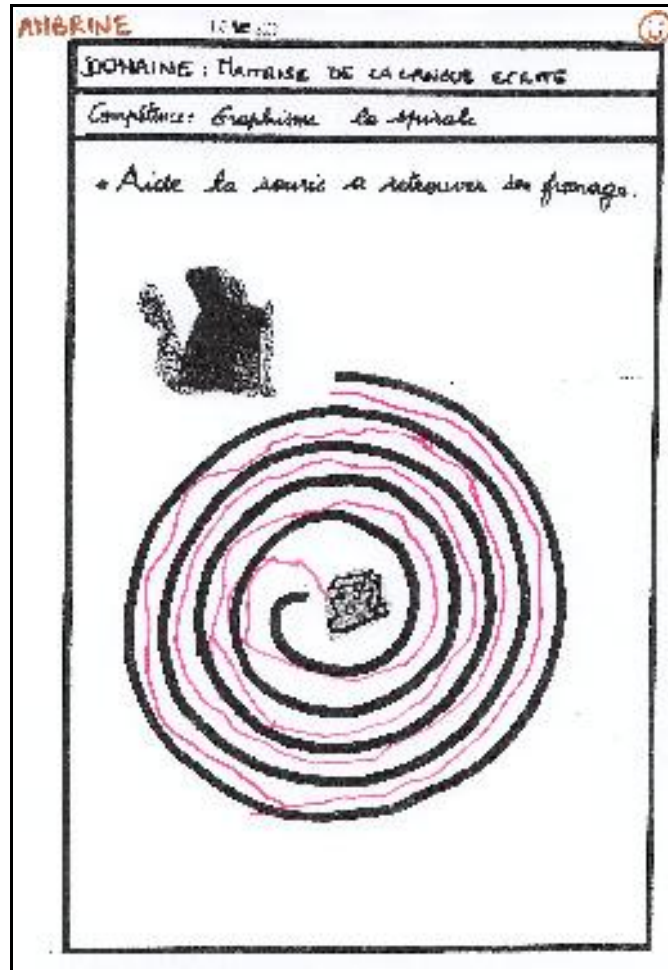
OBJECTIF: retrouver son chemin dans un labyrinthe

Compétence: aide des sens / équilibre / orientation / langage



Structuration de l'espace

Une piste en graphisme chez les PS...



une autre chez les GS...

